

Avventura in Solitaria per Veri Avventurieri

di Leronia di Falconcrest

a cura di Mauro Longo



Das Schwarze Auge

Introduzione

Questa piccola e surreale avventura in solitaria si trova in un libro che è possibile reperire all'interno del videogame *Drakensang 2 – The River of Time*.

Gli eroi protagonisti di questo rpg del brand tedesco di *Uno Sguardo nel Buio* potrebbero trovare, ben nascosto in una taverna all'interno di un covo pirata, un volume che è possibile sfogliare dall'inventario dei personaggi.

Il libro, in un gioco di rimandi, è proprio un'avventura in solitaria simile a quelle pubblicate per il gioco di ruolo pen and paper.

Il volume è completamente slegato dalla trama del videogame e il tono è scanzonato e demenziale.

Dentro ci sono molte situazioni tipiche di queste avventure, diverse citazioni dei nomi del metaplot della saga e perfino accenni al lavoro snervante degli autori del gioco stesso.

Il primo capitolo della saga *Drakensang* esce nel 2008 in Germania e nel 2009 nel resto del mondo, sviluppato dalla *Radon Labs* e distribuito dalla *Eidos*.

Il successo va al di là delle aspettative; il gioco tecnicamente non fa gridare al miracolo: è tuttavia ben congegnato e, soprattutto, le regole del RPG originale sono riproposte fedelmente, con l'accortezza di snellire le parti troppo farraginose.

Una produzione che entusiasma i fan di *Das Schwarze Auge*, tanto da vincere diversi premi e convincere lo sviluppatore a metterne in cantiere due seguiti, *The River of Time* (dove è stato inserito il gamebook che abbiamo tradotto) e l'espansione *Philleasson's Secret*.



0

Stai percorrendo una strada acquitrinosa quando giungi a un bivio. Scegli il sentiero di destra **1** o quello di sinistra **19**? Oppure scegli il sentiero verde **24**?

1

Scegli il sentiero di destra, come farebbe ogni eroe che si rispetti. Raggiungi un villaggio abbandonato. Niente bambini che giocano per strada, nessuna lavandaia china sulla fonte, nessun autore di giochi di ruolo appisolato di fronte al monitor. Cos'è successo? Vai alla sezione **10**.

2

L'hai voluto tu. Il sentiero di sinistra si snoda per la campagna, attraverso prati, foreste, campi e s'inerpica su di una collina. Ti fai strada lottando contro schiere di orchetti, orchi, rispettabili praticanti di magia nera e super cattivi. Con tutti i punti di esperienza accumulati potresti gonfiare le tue statistiche fino a prendere a calci nel di dietro anche il Re della Spada. Vuoi proseguire su per la collina? Vai alla sezione **33**. O piuttosto tornare verso valle? Vai alla sezione **<0>**.

3

Vuoi restare immobile **14**, scappare via agitando le braccia **27** o metterti al riparo con un balzo? Vai alla sezione (30). Puoi anche sguainare la tua arma e prepararti alla battaglia **32**.

4

Bussi a una porta ma non succede niente. Un odore di cenere si fa strada fino alle tue narici. Vuoi buttare giù la porta? Vai alla sezione **6**. Vuoi continuare a bussare finché qualcuno non viene ad aprire? Vai alla sezione **7**. Oppure provi in un'altra casa? Vai alla sezione **8**.

5

“Ehilà! C'è nessuno?” urla. Cominci a sentirti un po' stupido mentre lo fai. Nessuna risposta. Vai alla sezione **3**.

6

Prendi la rincorsa e ti butti contro la porta per sfondarla con una spallata. Il dolore ti pervade all'impatto col legno. La porta, però, non cede. Vuoi riprovarci con l'altra spalla? Vai alla sezione **6**. O vuoi tornare sulla tua strada? Vai alla sezione **10**.

7

Qualcuno deve pur aprire prima o poi! Bussi, batti, batti, imprechi. Nient'altro che silenzio. A un certo punto, i tuoi colpi devono aver smosso una trave perchè un oggetto molto duro ti colpisce alla testa. Vai alla sezione **23**.

8

Deve pur esserci qualcuno in questo villaggio! Così decidi di tentare con un'altra casa, forse avrai più fortuna. Ne scegli una che ha un goblin da giardino nell'aia e vai alla porta. Vai alla sezione **4**.

9

Qualcosa volteggia nell'aria. Qualcosa con enormi ali sta virando. Qualcosa scende in picchiata verso di te. Vai alla sezione **3**.

10

Vuoi bussare a una porta? Vai alla sezione **4**. Vuoi correre per tutto il villaggio, gridando **Ehilà!** C'è nessuno? ☐ Vai alla sezione **5**. Oppure decidi di esplorare l'area circostante e iniziare una ricerca da là? Vai alla sezione **20**. Forse tutto questo non ti interessa e prosegui per la tua strada. Vai alla sezione **13**.

11

Ti siedi sul bordo della banchina, con le gambe a mollo nell'acqua. L'acqua è fresca. Ti rallegri di non aver fatto un tuffo, perché scorgi una creatura gelatinosa che si muove a filo d'acqua e di tanto in tanto sembra trasformarsi in una sirena. Alla fine ti stanchi e ti rimetti gli stivali. Poi ti rimetti in cammino. Vai alla sezione **13**.

12

Prendi un dado a sei facce. Sputaci sopra, scaldalo nelle tue mani e fai una preghiera a Phex. Fai il ballo del qua qua su una gamba sola e rendi omaggio al tuo computer. Finito? Bene, procediamo. Ora pensa a un numero compreso tra 1 e 20. 1? Vai alla sezione **31**. Da 2 a 12? Vai alla sezione **34**. Da 13 a 19? Sezione **18**. 20? Sezione **25**.

13

Ti lasci il villaggio alle spalle. Chissà perché è deserto? O cos'è successo esattamente? Non puoi risolvere tutti i problemi del mondo comunque. La razza umana manca sicuramente d'indipendenza. Vai alla sezione **28**.

14

La zia Harriet diceva sempre: **E**lassati, sorseggia una tazza di tè di erbaluna e stai a vedere cosa succede ☐ Non può andare tutto male. Così aspetti di vedere cosa succede. Più si avvicina quella sagoma scura e più ti senti a disagio. Però pensi alla zia Harriet e resti dove sei. Solo quando la figura è quasi sopra di te, spalanca le fauci e sputa una palla di fuoco nella tua direzione, capisci con cosa hai a che fare. Un drago! Vai alla sezione **21**.

15

Hai ora vesti sontuose e schiavi. Il mondo intero è ai tuoi piedi. E tu sei incredibilmente annoiato. A volte sgattaioli fuori dal palazzo con un travestimento per rivivere qualche avventura, ma le tue guardie del corpo in genere ti riacciuffano nel giro di un'ora. I doveri di un sovrano non concedono distrazioni. Alla fine muori di noia, con la testa ricoperta di capelli bianchi.

16

Il mondo intero è a i tuoi piedi. Chi meglio di te potrebbe rimettere le cose a posto? Vai alla sezione **35**. O preferisci tornare giù nella valle per scoprire cos'è successo alla povera gente di quel villaggio? A pensarci bene, sembra una discesa dannatamente ripida. Potresti romperti qualcosa. Vai alla sezione **12**.

17

Ogni avventura in solitaria presenta una sezione senza collegamenti. L'hai appena trovata. Segna 200 Punti di Avventura a tuo favore e ricomincia da capo.

18

Ti stai aggirando tra le montagne in cerca della via del ritorno. Inizialmente fai buoni progressi, ma poi raggiungi un cartello che si legge solo dall'altro lato. Deve esserti sfuggito durante la risalita. Ti chiedi chi abbia piazzato lì quel cartello, ma non ci pensi più di tanto. Una volta di fronte al cartello, riesci a leggere la scritta a grandi lettere che riporta (non è necessario superare una prova per farlo): PUNTO DEL NON RITORNO. Evidentemente ci sono dei burloni da queste parti. Vai alla sezione **31**.

19

Scegli il sentiero di sinistra. Qualcuno la definirebbe la strada sbagliata. Nessun eroe che si rispetti sceglie mai il sentiero di sinistra, perché sa che la strada per l'Inferno è lastricata di buone intenzioni. Ecco perché rimane sul sentiero di destra. Anche il sentiero verde è da evitare, perfino il più sfigato degli eroi lo impara il primo giorno di scuola. Quindi vuoi tornare sulla strada giusta? Vai alla sezione **1**. Sentiero verde? Vai alla sezione **24**. O insisti col sentiero di sinistra? D'accordo, ma non dire che gli autori non ti avevano avvertito! Vai alla sezione **2**.

20

Ti metti in viaggio. La notte rende la ricerca più difficile. Finisci su di una strada lunga e tortuosa, inciampando in ossa e tronchi di varia natura. Ancora nessuna traccia degli abitanti scomparsi. Vai alla sezione **9**.

21

Un drago! Si avventa su di te, senza perdere tempo a mettersi sul menù della prima colazione. Prima tenta col sistema dell'alito fiammeggiante di drago, poi ti scaraventa semplicemente a terra. E un drago di quel tipo è pesantuccio. Vai alla sezione **23**.

Lo raggiungi sulla cima della montagna e gli mostri i denti in un ghigno minaccioso.
“Dividere? Con te? Oh, no! Ho fatto tutta questa strada e ci sei solo tu sul mio cammino! Muori! Scellerato!” Spingi Galotta nelle profondità del burrone e cala il silenzio. Ci sei solo tu ora. Vai alla sezione **16**.



23

Hai trovato la morte. Sì, proprio così! No, non si discute. Spiacente ma te la sei cercata.

24

Il sentiero verde è fatto di legno naturale. Per tua informazione, di solito i sentieri di legno sono banchine, come in questo caso. Vuoi saltare su una barca attraccata lì vicino? Ti porta alla sezione **26** sul Grande Fiume. O preferiresti nuotare un po'? Puoi farlo nella sezione **29**. Puoi anche solo sederti sul bordo della banchina, con le gambe a mollo nell'acqua. Vai alla sezione **11**.

25

È tedioso, ma lo fai comunque. A un certo punto ti ritrovi nella valle. Vai alla sezione <0>.

26

Sali sulla barca e impugn timer la pagaia. La corrente è forte e ti spinge alla sezione **28** dell'avventura.

27

Gridi, agiti le braccia e corri fuori del villaggio. Due miglia più tardi stai ancora correndo e gridando. Il giorno dopo stai correndo e gridando. A un certo punto, sempre correndo e gridando, ti ritrovi a Gareth. Vai alla sezione **28**.

28

Hai la spiacevole sensazione di aver dimenticato qualcosa, ma l'impressione col tempo svanisce.

29

L'acqua è gelida e ti paralizza nel giro di pochi secondi. Nuoti sott'acqua per un po', perché riesci a vedere sorprendentemente lontano. Quando incontri una nuotatrice nuda, la coda di pesce e i capelli blu ti rivelano immediatamente che sei di fronte a una sirena. Ti chiedi cosa ci faccia nel Grande Fiume. La segui nelle profondità e vivete per sempre felici e contenti. Vai alla sezione **28**.

31

Si è sempre soli in cima. Ecita un vecchio proverbio di Maraskan. Se non altro, si addice alle Montagne di Kosh. Quindi ti meravigli quando ti imbatti in un altro avventuriero. Appena ti vede, sguaina la spada. "Ah, schifosa canaglia, ti ho trovato finalmente! Fin qui ce l'hai fatta, ma sarò io il Re della Montagna. Impugna la tua arma!" E fa per attaccarti. Dopo un sanguinoso scontro, il tuo avversario finisce per avere la meglio e sferra il colpo di grazia. Vai alla sezione **23**.

32

Ti prepari allo scontro. Impugni la tua arma e afferri lo scudo. Posizioni lo scudo, infilando il braccio nell'apposita maniglia. Fai in là lo scudo per estrarre i guanti dallo zaino. Appoggi la tua arma per indossare i guanti, allacciandoli bene. Infilo nuovamente lo scudo. E, proprio mentre allunghi la mano per impugnare la tua arma, una luce intensa squarcia la notte e una palla di fuoco ti viene scagliata addosso. Hai a malapena il tempo di chiederti cosa ti abbia colpito, mentre passi alla sezione **21**.

33

Il sentiero attraverso le colline sbocca in un sentiero su di un precipizio. Presto arrivi in un punto in cui s'interrompe bruscamente. Qui incontri Galotta. "La forza è con te, avventuriero" sibila, come se avesse l'asma. "Abbraccia il lato oscuro della forza e insieme domineremo il mondo!" "Vuoi dividere il mondo con Galotta? Vai alla sezione **2**. Oppure vuoi sconfiggere il manigoldo? Vai alla sezione **22**.

34

Cadi nel precipizio, urtando una sporgenza rocciosa e rompendoti tutte le ossa. Rimani steso lì ad aspettare gli avvoltoi. A un certo punto, Boron stende un velo scuro su di te. Vai alla sezione **23**.

35

Dominazione del mondo. È ciò che hai sempre desiderato, nevero? Fare il califfo al posto del califfo. L'imperatore al posto dell'Imperatore Hal. Il mago nero al posto del mago nero. Il concetto è chiaro. Fai fuori il cattivo nel nome del bene e della virtù e salta fuori che in realtà voleva salvare l'Impero e aveva ottime scuse per quello che ha fatto. Regna per un po' e vedi cosa vuol dire indossare la corona. Non è poi così facile, credimi ma l'hai voluto tu. Ammettilo, in realtà ti chiami Answin, vero? Vai alla sezione **15**.

Note

12. Phex: Il Dio dei ladri, degli avventurieri e dei giocatori d'azzardo.

19. Sentiero di destra/sinistra: Un evidente gioco di parole su “right path” come “diritta via”, “sentiero giusto” e “sentiero di destra”.

20. Vai alla sezione “9”: Nel testo originale il paragrafo è il “3”; si tratta probabilmente di un errore e il paragrafo dovrebbe condurre compiutamente al “9”.

24. Il Grande Fiume: Il più grande (appunto) fiume di Aventuria/Atlantide, ovvero il continente che fa da ambientazione a *Uno Sguardo nel Buio*.

27. Gareth: Capitale dell'Impero di Mezzo.

31. Maraskan: Una lontana regione di stile orientaleggiante. **Montagne di Kosh:** La regione in cui sono ambientate le avventure della serie *Drakensang*.

33. Galotta: Gaius Cordovan Eslam Galotta è un mago malvagio e un arcinemico ricorrente delle vicende di *Uno Sguardo nel Buio*.

34. Boron: Il Dio della Morte.

35. Imperatore Hal: il sovrano in carica nell'Impero di Mezzo. **Answin:** Answin Garbild Hildebrand von Rabenmund è un nobile che trama per ottenere il trono imperiale, protagonista degli eventi de *La Congiura di Gareth* e di moduli successivi basati su intrighi politici e cospirazioni. Raffigurato in un'immagine qualche pagina prima.



Das Schwarze Auge